Escenario en Solitario – Misión de Rescate

Bajo el ardiente sol, una planta minera es atacada por una banda de piratas Zrug. Tras recibir la llamada de auxilio, la Embajada Interplanetaria ha mandado un destacamento defensivo para poner la planta minera a salvo, pero van a tardar en llegar. La única forma viable de deshacerse de los Zrug es un bombardeo estelar, pero para reducir las bajas los civiles deben ser evacuados primero.

Misión Tel·lus

Reagrupa a los colonos dentro del Búnker mientras rechazas a las Tropas Zrug. Para ello empieza un turno con 10 ⬢ o más en tu Zona de Colonización y un Búnker. Evita a toda costa que los Zrug destruyan tu Búnker, ¡si esto ocurre perderás la partida!

Cartas Iniciales

Búnker, Cuartel General

Reglas Especiales

- Al comienzo de la partida, en vez de robar cartas hasta tener siete en tu mano, roba cero cartas de Ejército y cero de Órdenes.
- El jugador Tel·lus empieza la partida.
- El jugador Tel·lus no puede asaltar.
- Ningún jugador puede perder por Abandono. La partida seguirá hasta que el Búnker sea destruido, el Mazo Rival se quede sin Tropas y sin cartas, o hasta que cumplas tu misión.

Mazo de Ejército Tel·lus
3 Piloto de Planeadores
3 Soldado Novato
3 Guardabosque Tel·lus
1 Lanzacohetes

Mazo de Órdenes Tel·lus
1 Búnker
2 Primer Asentamiento
3 Cuartel General
3 Caverna de Cristal
2 Reparaciones Urgentes

Mazo de Ejército Zrug (MR)
3 Girador Veloz (MR)
3 Ciempiés Repentino (MR)
4 Larva Mordiente (MR)
4 Aguijoneador de Mucosa (MR)
1 Cazador Despiadado (MR)

Jugando en Solitario

Mazo Rival	
Turno 1	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada.
Turno 2	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus.
Turno 3	Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada. Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Si el Búnker ha recibido daño este turno, Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 4	Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 5	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Roba una carta de uno de tus Mazos.
Turno 6	Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo desactivada.
Turno 7	Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Revela la primera carta del Mazo Rival y ponla en el campo activada.
Turno 8	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo desactivadas. Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Baraja la Pila de Descarte del Mazo Rival en el Mazo Rival.
Turno 9	Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus. Revela las tres primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas.
Turno 10 en adelante	Revela las dos primeras cartas del Mazo Rival y ponlas en el campo activadas. Este turno todas las Tropas Zrug obtienen +1 Punto de Ataque y +1 Punto de Vida. Asalta con todas las Tropas activadas al Búnker Tel·lus.

Resultado: Si reúnes a todos los trabajadores en un lugar seguro, ¡el sector será bombardeado aniquilando a la banda de piratas Zrug!

Rejugando el escenario: ¿Qué hubiera pasado si la incursión se hubiera producido durante la noche? Prueba a jugar de nuevo este mismo escenario jugando las cartas del Mazo Rival boca abajo. Una Tropa boca abajo se dará la vuelta una vez haga o reciba daño. ¡Mucha suerte!

Mazo de Ejército Tel·lus

Piloto de Planeador
Tropa - Soldado Tel·lus

2

Anti Gravedad - *(Esta Tropa no puede ser interceptada por Tropas sin Anti Gravedad o Ataque a Distancia, y es declarada asaltante después de las Tropas sin Anti Gravedad)*

En tu Fase de Contratación, si el Piloto de Planeador está desactivado, actívalo.

1 | 007 / 203 | 5 | Ilus. Raquel Martí | 3

Piloto de Planeador
Tropa - Soldado Tel·lus

2

Anti Gravedad - *(Esta Tropa no puede ser interceptada por Tropas sin Anti Gravedad o Ataque a Distancia, y es declarada asaltante después de las Tropas sin Anti Gravedad)*

En tu Fase de Contratación, si el Piloto de Planeador está desactivado, actívalo.

1 | 007 / 203 | 5 | Ilus. Raquel Martí | 3

Piloto de Planeador
Tropa - Soldado Tel·lus

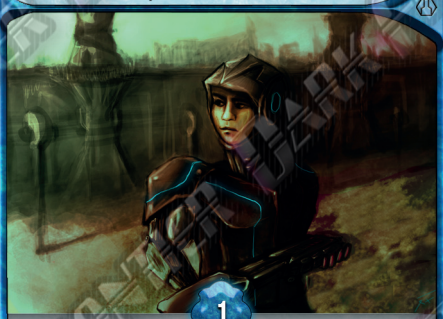
2

Anti Gravedad - *(Esta Tropa no puede ser interceptada por Tropas sin Anti Gravedad o Ataque a Distancia, y es declarada asaltante después de las Tropas sin Anti Gravedad)*

En tu Fase de Contratación, si el Piloto de Planeador está desactivado, actívalo.

1 | 007 / 203 | 5 | Ilus. Raquel Martí | 3

Soldado Novato
Tropa - Soldado Tel·lus



1

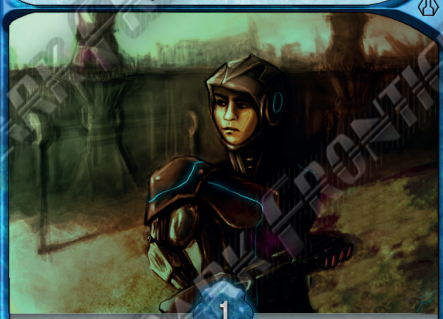
Reduce a cero todo el daño hecho al Soldado Novato por Tropas con Coste de Cristal de 4 ó menos.

"Estos días hasta los más jóvenes se alistan al ejército. Ellos luchan por nada, así que morirán por nada."

– Capitana Arinia Eaglestone

2 | 012 / 203 | 4 | Ilus. Paola Fusco | 2

Soldado Novato
Tropa - Soldado Tel·lus



1

Reduce a cero todo el daño hecho al Soldado Novato por Tropas con Coste de Cristal de 4 ó menos.

"Estos días hasta los más jóvenes se alistan al ejército. Ellos luchan por nada, así que morirán por nada."

– Capitana Arinia Eaglestone

2 | 012 / 203 | 4 | Ilus. Paola Fusco | 2

Soldado Novato
Tropa - Soldado Tel·lus

1

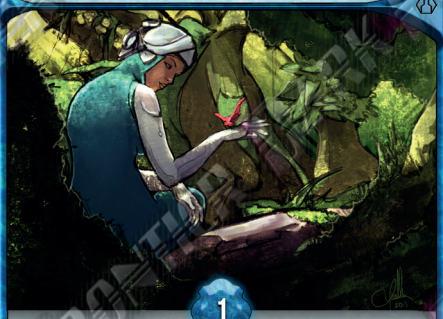
Reduce a cero todo el daño hecho al Soldado Novato por Tropas con Coste de Cristal de 4 ó menos.

"Estos días hasta los más jóvenes se alistan al ejército. Ellos luchan por nada, así que morirán por nada."

– Capitana Arinia Eaglestone

2 | 012 / 203 | 4 | Ilus. Paola Fusco | 2

Guardabosque Tel·lus
Tropa - Explorador Tel·lus

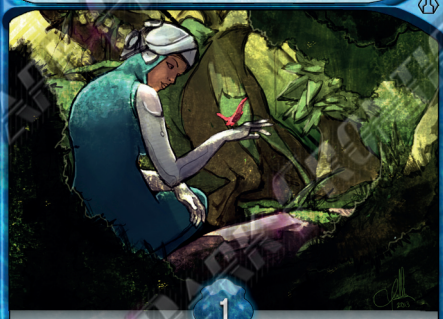


1

Asalto Rápido - *(Esta Tropa hace daño antes que las Tropas sin Asalto Rápido. Si hace suficiente daño para destruir las Tropas opuestas, no recibe daño).*

2 | 021 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 3

Guardabosque Tel·lus
Tropa - Explorador Tel·lus



1

Asalto Rápido - *(Esta Tropa hace daño antes que las Tropas sin Asalto Rápido. Si hace suficiente daño para destruir las Tropas opuestas, no recibe daño).*

2 | 021 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 3

Guardabosque Tel·lus
Tropa - Explorador Tel·lus

1

Asalto Rápido - *(Esta Tropa hace daño antes que las Tropas sin Asalto Rápido. Si hace suficiente daño para destruir las Tropas opuestas, no recibe daño).*

2 | 021 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 3

Mazo de Ejército Zrug (MR)

Lanzacohetes
Equipo - Máquina

Anexa esta carta a una Tropa que controles, sí no puedes, descártala.

La Tropa equipada gana +2 Puntos de Ataque y **Ataque a Distancia 8.**

Si la Tropa equipada usa un Ataque a Distancia, sáltate su activación en tu próxima Fase de Activación.

183 / 203 — 8 — Ilus. Paola Fusco

Girador Veloz
Tropa - Lagarto Zrug

1

Cada vez que el Girador Veloz haga daño, pon dos contadores sobre él.

El Girador Veloz gana +1 Punto de Ataque por cada contador sobre él.

1 — 134 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 4

Girador Veloz
Tropa - Lagarto Zrug

1

Cada vez que el Girador Veloz haga daño, pon dos contadores sobre él.

El Girador Veloz gana +1 Punto de Ataque por cada contador sobre él.

1 — 134 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 4

Girador Veloz
Tropa - Lagarto Zrug

1

Cada vez que el Girador Veloz haga daño, pon dos contadores sobre él.

El Girador Veloz gana +1 Punto de Ataque por cada contador sobre él.

1 — 134 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 4

Ciempiés Repentino
Tropa - Insecto Zrug

1

Asalto Repentino - *(Esta Tropa puede ser contratada en tu Fase de Nave)*

Enjambre 5 - *(Puedes tener hasta 5 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

4 — 143 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 2

Ciempiés Repentino
Tropa - Insecto Zrug

1

Asalto Repentino - *(Esta Tropa puede ser contratada en tu Fase de Nave)*

Enjambre 5 - *(Puedes tener hasta 5 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

4 — 143 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 2

Ciempiés Repentino
Tropa - Insecto Zrug

1

Asalto Repentino - *(Esta Tropa puede ser contratada en tu Fase de Nave)*

Enjambre 5 - *(Puedes tener hasta 5 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

4 — 143 / 203 — 6 — Ilus. Paola Fusco — 2

Larva Mordiente
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto la Larva Mordiente entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otra Larva Mordiente, mostrarla, y ponerla en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

1 — 122 / 203 — 3 — Ilus. Paúl Martz — 1

Larva Mordiente
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto la Larva Mordiente entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otra Larva Mordiente, mostrarla, y ponerla en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

1 — 122 / 203 — 3 — Ilus. Paúl Martz — 1

PARK FRONTIER

Larva Mordiente
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto la Larva Mordiente entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otra Larva Mordiente, mostrarla, y ponerla en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

1 | 122 / 203 | 3 | Ilus. Paúl Martz | 1

Larva Mordiente
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto la Larva Mordiente entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otra Larva Mordiente, mostrarla, y ponerla en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

1 | 122 / 203 | 3 | Ilus. Paúl Martz | 1

Aguijoneador de Mucosa
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto el Aguijoneador de Mucosa entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otro Aguijoneador de Mucosa, mostrarlo, y ponerlo en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

3 | 133 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 1

Aguijoneador de Mucosa
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto el Aguijoneador de Mucosa entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otro Aguijoneador de Mucosa, mostrarlo, y ponerlo en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

3 | 133 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 1

Aguijoneador de Mucosa
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto el Aguijoneador de Mucosa entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otro Aguijoneador de Mucosa, mostrarlo, y ponerlo en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

3 | 133 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 1

Aguijoneador de Mucosa
Tropa - Insecto Zrug

1

Enjambre 6 - *(Puedes tener hasta 6 copias de esta carta en tu Mazo de Ejército)*

En cuanto el Aguijoneador de Mucosa entre al campo, puedes buscar en tu Mazo de Ejército otro Aguijoneador de Mucosa, mostrarlo, y ponerlo en tu mano. Entonces, baraja tu Mazo de Ejército.

3 | 133 / 203 | 5 | Ilus. Paúl Martz | 1

Cazador Despiadado
Tropa - Insecto Zrug

1

Anti Gravedad, Asalto Repentino

Cada vez que una Tropa dañada por el Cazador Despiadado vaya a una Pila de Descarte, roba una carta de tu Mazo de Ejército.

"Si está cazando tu presa, tienes que dejarlo correr"

– Thrax, el Cazarrecompensas

6 | 138 / 203 | 8 | Ilus. Paúl Martz | 3

Mazo de Órdenes Tel·lus

Búnker
Edificio - Búnker

15

Colonización *(Si empiezas tu Fase de Activación con 40 ● o más en tu Zona de Colonización, ganas la partida)*

"Este complejo militar está especialmente diseñado para contener e incluso rechazar todas las formas de ataque alienígena. Aquí estamos a salvo."

153 / 203 | 10 | Ilus. Paúl Martz

Primer Asentamiento
Edificio

Desactivar: genera 3 ●.

Desactivar: genera 5 ●. Usa esta habilidad sólo si no controlas ningún otro Edificio.

"Eleva tus ojos al cielo. Éste es nuestro nuevo hogar."

166 / 203 | 3 | Ilus. Paola Fusco

DARK FRONTIER

Primer Asentamiento
Edificio

Desactivar: genera 3 ✋.
Desactivar: genera 5 ✋. Usa esta habilidad sólo si no controlas ningún otro Edificio.
"Eleva tus ojos al cielo. Éste es nuestro nuevo hogar."

166 / 203 — 3 — Ilus. Paola Fusco

Cuartel General
Edificio

Desactivar: genera 2 ✋.
Desactivar: genera 3 ✋. Usa esta habilidad sólo si tu Facción es Tel·lus.
Sin cabida para la deslealtad.

168 / 203 — 2 — Ilus. Raquel Martí

Cuartel General
Edificio

Desactivar: genera 2 ✋.
Desactivar: genera 3 ✋. Usa esta habilidad sólo si tu Facción es Tel·lus.
Sin cabida para la deslealtad.

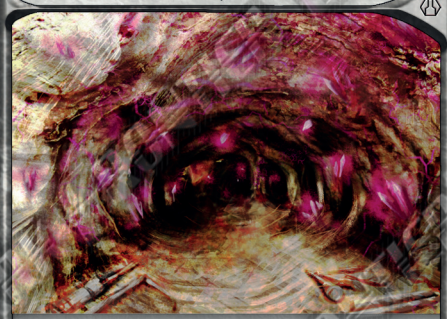
168 / 203 — 2 — Ilus. Raquel Martí

Cuartel General
Edificio

Desactivar: genera 2 ✋.
Desactivar: genera 3 ✋. Usa esta habilidad sólo si tu Facción es Tel·lus.
Sin cabida para la deslealtad.

168 / 203 — 2 — Ilus. Raquel Martí

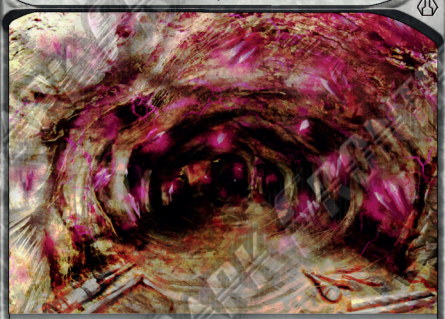
Caverna de Cristal
Edificio



Desactivar: genera 1 ✋.
Una vez por turno, cuando estés pagando un coste, genera 1 ✋.

159 / 203 — 2 — Ilus. Paola Fusco

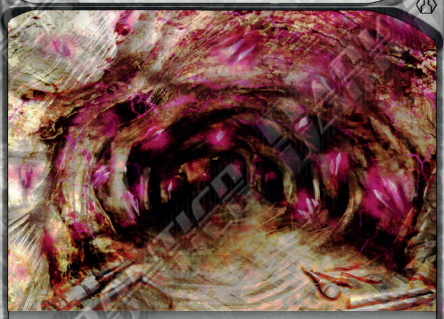
Caverna de Cristal
Edificio



Desactivar: genera 1 ✋.
Una vez por turno, cuando estés pagando un coste, genera 1 ✋.

159 / 203 — 2 — Ilus. Paola Fusco

Caverna de Cristal
Edificio



Desactivar: genera 1 ✋.
Una vez por turno, cuando estés pagando un coste, genera 1 ✋.

159 / 203 — 2 — Ilus. Paola Fusco

Reparaciones Urgentes
Reacción

El Edificio o Máquina objetivo con ✪ gana 3 ✪.
"Un diseño siempre puede ser mejorado."
– Roth Garrison, Ingeniero

023 / 203 — 4 — Ilus. Raquel Martí

Reparaciones Urgentes
Reacción

El Edificio o Máquina objetivo con ✪ gana 3 ✪.
"Un diseño siempre puede ser mejorado."
– Roth Garrison, Ingeniero

023 / 203 — 4 — Ilus. Raquel Martí

DARK PORTICO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - ÓRDENES

DARK FRONTIER
MAZO - ÓRDENES

DARK FRONTIER
MAZO - EJÉRCITO

DARK FRONTIER
MAZO - ÓRDENES